

Analisis Pola Alih Tutur dalam Percakapan Tertulis Situs Permainan Ameba Pigg

Hani Isnaeni Hanafiah
1006555

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh salah satu kendala berbahasa yaitu sulitnya kesempatan untuk mengimprovisasi bahasa Jepang dengan *native speaker*, *Ameba Pigg* menjadi media alternatif. Namun, percakapan dalam *Ameba Pigg* tidak beraturan seperti percakapan sehari-hari yang mempunyai aturan tersendiri yaitu, tidak menguasai pembicaraan terlalu lama, sedikit interupsi, dan tidak ada jeda yang lama. sehingga peneliti ingin menelaah lebih jauh mengenai percakapan yang ada di *Ameba Pigg* ditinjau dari segi pragmatik khususnya menemukan pola alih tutur yang bagaimana yang sering muncul dalam percakapan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah menemukan; (1) pola alih tutur dalam percakapan tertulis situs permainan *Ameba Pigg*; (2) pola pasangan ujar terdekat dalam percakapan tertulis situs permainan *Ameba Pigg*; (3) TRP (*Transition Relevance Place*) dalam percakapan tertulis situs permainan *Ameba Pigg*.

Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan observasi terlibat. Hasil dari penelitian ini ditemukan tiga hal berikut ini. Pertama, pola alih tutur yang ada dalam permainan ini pada partisipan dua orang A-B-A-B seperti yang Schegloff katakan. Sedangkan, partisipan lebih dari tiga orang mempunyai pola salah satunya J-H-J-H-(J-B-K-J-B-H-K)-J. Kedua, pola pasangan ujar terdekat pada awal percakapan memiliki pola salam-salam dan tanya-jawab. Ketiga, TRP (*Transition Relevance Place*) pemegang giliran memberi giliran pada penginterupsi, *overlaps* (tumpang tindih) karena *Aizuchi*, kebanyakan transisi berlangsung dengan jeda. Jadi, pola alih tutur dalam *Ameba Pigg* mempunyai karakteristik dimana kaidah alih tutur yang dalam kehidupan nyata tidak dapat dilanggar tapi disana ditoleransi.

Kata Kunci: Alih tutur, *Ameba Pigg*

Analysis of Turn Taking Organization Written Conversation in Ameba Pigg Game Site

Hani Isnaeni Hanafiah

1006555

Abstract

This research is motivated by one of the constraint language because there are less opportunities to improve Japanese with native speaker, so Ameba Pigg becomes an alternative. Conversations in Ameba Pigg happen because there is a change pattern role between a speaker and a listener. This thing is called Turn Taking. Turn Taking in daily conversation has some rules, no dominate the conversation too long, no interruption, and also no silent too long. Accordingly, an understanding of concept turn taking make the learners easier to learn languages. As purposes of this research are (1) to know how turn taking pattern of written conversation in Ameba Pigg game site; (2) to know how adjacency pairs pattern of written conversation in Ameba Pigg site; (3) to know how TRP of written conversation in Ameba Pigg site.

The method that uses in this analysis is description with participant observation. In this research result, writer found three things. First, turn taking pattern in this game same with daily life conversation which two participant has pattern A-B-A-B (Schegloff, in Purwoko, 2008, page 88) and more than three participants has pattern J-H-J-H-(J-B-K-J-B-H-K)-J. Second, the adjacency pairs pattern has known have greeting-greeting and ask-answer pattern. Third, TRP (*Transition Relevance Place*) many overlaps of back channeling (*Aizuchi*) and In transition periode is found many gaps. Turn taking in ameba pig has own characteristic it self which is the rule in the real life is not allowed to break it but in ameba pig can be tolerated

Keywords: turn taking, Ameba Pigg

